

VS勇者

ジャンル：ムーブディフェンス

プラットフォーム：Windows

ターゲット：様々な視点から

RPGの世界をみたい10代男子

将来の夢：魔王 の人



HELP ME

ゲーム内容

産まれたばかりの幼魔王・・・
人間は魔王が弱いうちに倒してしまおうと画策・・・
人間の卑怯さに憤る魔物たちは
魔王を守ることができるか・・・？

従来の「勇者が魔物から姫を守る」という王道な内容ではなく、
「魔物が勇者から魔王を守る」と、勇者とは逆の立場になって、
ゲームを進行します。

逆の立場になると「勇者とは何か」「魔物とは何か」「僕ドラえもん」と
様々な思案が行われると思われます。

ゲームシステム

◆ ムーブディフェンスについて ◆

従来のタワーディフェンスの定義は
「自身の領地に侵入を試みる敵オブジェクトを退ける」
というものであり、[自身の領地]は固定された位置となっている。
これがタワーディフェンスの定義の一つだと思います。

今回の[ムーブディフェンス]とはタワーディフェンスにおける[自身の領地]が
「常に動いている状態」にあるシステムです。

◆ スコアについて ◆

勇者を倒す、スコア加算アイテムを取得する等でスコアが加算されていきます。
勇者討伐時のスコアは難易度によって変動します。
また、魔王の残機数や味方魔物の残り数も加算ポイントとなります。

参考URL

<https://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%82%BF%E3%83%AF%E3%83%BC%E3%83%87%E3%82%A3%E3%83%95%E3%82%A7%E3%83%B3%E3%82%B9>

ゲームシステム



予定ゲーム画面

画面上部から勇者が下に向かっていきます。
勇者には属性(後述)があり、色で判別します。
プレイヤーは勇者の属性に合わせて、
弱点属性を選択して、勇者をクリックします。
そうすることで勇者を倒せます。
(稀に勇者ではなくアイテムが出現します)

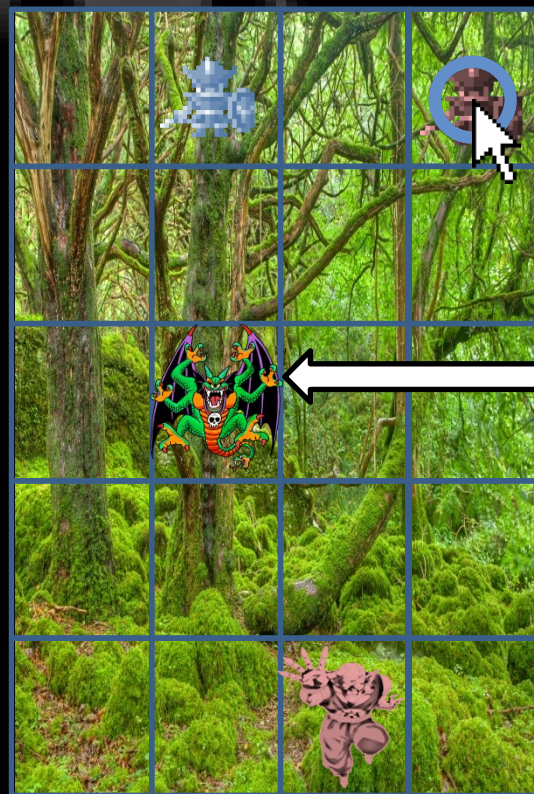
画面最下段にいる魔王と同じマスに勇者が
入ると魔王がダメージを受けます。
魔王は常に規則的な動きをします。
魔王が**2回ダメージ**を受けるとゲームオーバー
です。

味方の魔物

魔王には味方がいます。魔物たちです。
魔物たちはゲーム開始時にストックされいつでもフィールドに出す事が可能です。
ストック数は難易度によって変動しますが、高難易度になるほど少なくなります。

- 魔物はフィールドのどのマスにも設置することが
- ※ 可能で、勇者が設置されている魔物と同じマスに入ると、その勇者の速度が遅くなります。
 - ※ そのマスに何らかがいる場合などは設置不可

勇者と接触した後の魔物は消滅します。
また勇者の属性は影響しません。



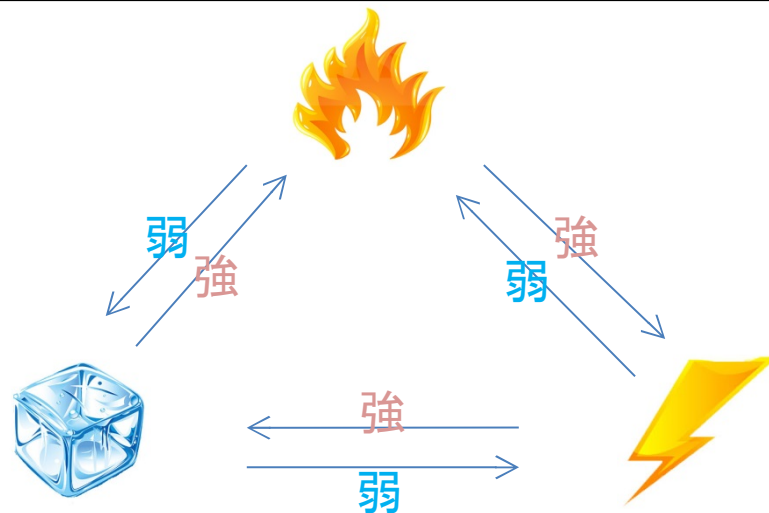
魔物

属性 について

◆ 属性について ◆

勇者には 炎 氷 雷 の基本属性があり、それぞれ 赤 青 黄 の色の勇者が出現します。プレイヤーは右クリックすることで属性を変更することができます。属性相性は3つ巴で 炎は雷に強く、氷は炎に強く、雷は氷に強い です。勇者の基本属性は3種ですが、上位勇者になると複数属性を持つ勇者も出てきます。例えば炎/雷 でしたら順不同で氷/炎を選択しクリックすることで倒せます。

よくわかる！
属性相関図



勇者の行動

ゲームの難易度は Beginner General Legend と考えています。
難易度によって勇者の出現頻出が増す、こともありますが、
一番難易度によって差が生じるのは”勇者の行動”です。

基本的には「勇者は魔王と同じマスに入ることによって魔王に攻撃しダメージを与える」
が攻撃タイミングですが難易度が上昇すると属性によって少々タイミングが異なります

- 炎 勇者のマスから左右1マスに魔王がいたら攻撃
- 氷 勇者のマスに魔王がいたら一定時間魔王の動きを止める
- 雷 勇者のマスから上下1マスに魔王がいたら攻撃

上記は難易度Generalにおいての設定となります

難易度Beginnerでは魔王と勇者が同じマスに入ることによってダメージを受けます

難易度Legendでは上記の設定+1マス&拘束時間の上昇 となります

勇者の行動に対応する 術

まず、勇者が最下段付近にたどり着く前に倒してしまうという 基本戦術。
どうしても対応が間に合わない場合はあえて見送るという選択。

見送ると魔王に何らかの影響が出てしまう場合はアイテムが効果的です。
アイテムは稀に出現し、勇者同様下に向かいます。速度は多少速いです。
アイテムは3個までストックすることができます。アイテムを下に箇条書きします。

[アイテム(名称未確定)]

- ・バリア 勇者の攻撃を1回だけ防ぐことができる(ストック数1個まで)
- ・ホッカイロ 魔王の拘束時間解除
- ・避雷針 フィールドに設置することで雷勇者の攻撃を一度防ぐことができる
- ・水バケツ 炎勇者のマスに設置することで攻撃を防ぐことができる
- ・飯 魔王の残機を1回復(ストック数1個まで)
- ・金塊 スコア1000点上昇(アイテム取得時に即発動)
- ・増援 味方魔物ストックが1増える(アイテム取得時に即発動)

ムーブディフェンス(詳細)

従来のタワーディフェンスはその場で固定された[自身の領地]を資金や資材を使って、兵士や兵器を作成配置し、敵から領地を守るというものであります。資金の運用や兵器/兵士の配置など戦略性があると思います。

今回のムーブディフェンスは兵器/兵士の配置の代わりに属性/魔物を設定し、資金運用要素の代わりにアイテム要素を考えています。

しかしアイテムや属性が主要な要素ではありません。

このシステムで最も注目すべきは[自身の領地]要するに魔王が移動することです。

魔王が移動するということは、勇者が最下段まで来ても魔王と同じマスとは限らない、ということになります。

このことがゲームの戦略性にどのように影響するか例を挙げます。

例) 勇者の対応が追いつかないと思う。魔王の位置を確認、このまま勇者が進んでも最下段の魔王と配置が被らない と考える。その勇者は対応せず、次の勇者の属性に対応する、という選択肢がうまれる。

上記のように[自身の領地]が動くことで新たな選択肢が生まれ、ゲーム性が増す、と考えてこのシステムにしました。

このシステムの良い点

このゲームはテーマが「魔王VS勇者」で魔王が最下段、勇者の進行を食い止める、というゲームとなっています。

このシステムは他の題材も扱える、発展性がある、という2点が良い点だと思います。今回は「魔王と勇者」を題材にしましたが、対となる2種類のものではこのシステムに取り込むことが可能です。

例えば「殿様と間者」のテーマだったら最下段に殿様を設置し、間者を下に向かわせる。殿様を間者から守る、問うゲームが簡単に作れます。

また対2種以外でも取り込むことが可能です。

例えば「魚釣り」。「釣り針と魚」をテーマとし、最下段に魚を設置、釣り針を下に向かわせて、魚が釣られないようにする、などができます。

以上のことから発展性、他の題材の取り組みやすさが窺えます。

